

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita daerah merupakan cerita tradisional rakyat yang menjelaskan warisan budaya lokal suatu daerah di Indonesia. Cerita seperti ini biasanya menyebar dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi yang mengandung pesan moral. Meskipun cerita ini bisa berubah-ubah namun intinya tetap sama. Tokoh yang dimunculkan dalam cerita biasanya diwujudkan dalam bentuk hewan yang bisa berbicara, manusia, maupun makhluk mitos. Lagu daerah atau musik daerah atau lagu kedaerahan, adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias *no name*, lagu kedaerahan mirip dengan lagu kebangsaan, namun statusnya hanya bersifat kedaerahan saja. Lagu kedaerahan biasanya memiliki lirik sesuai dengan bahasa daerahnya masing-masing.

Kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat lokal dan lagu daerah semakin pudar. Cerita rakyat dari luar negeri lebih disukai misalnya saja putri salju atau Cinderella Hal ini mungkin dikarenakan publikasi tentang cerita rakyat lokal yang kalah dengan cerita yang berasal dari luar negeri. Dan tidak sedikit warga Indonesia pada umumnya dan siswa sekolah pada khususnya belum mengetahui lagu daerahnya maupun lagu daerah lain yang ada di Indonesia.

¹ Santoso.R.A, Sumaryono.D, dan Ariesshanti. I. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Buku "Dongeng" – Kumpulan Cerita Rakyat Interaktif Berbasis iOS*. 2 (1): 1

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi teknologi informasi, *smartphone* salah satunya. *Smartphone* sangat terkenal di semua kalangan baik di kalangan anak-anak, kaum muda maupun orangtua. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah menggabungkan cerita rakyat dan lagu daerah menjadi satu aplikasi sehingga memudahkan pengguna tidak harus mengunduh aplikasi cerita rakyat dan lagu daerah secara terpisah. Aplikasi ini menggunakan dua versi bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, dan dapat memperkenalkan cerita rakyat dan lagu daerah bukan hanya kepada masyarakat Indonesia saja tetapi juga kepada seluruh dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi cerita rakyat dan lagu daerah berbasis android mempopularkan kembali cerita rakyat dan lagu daerah kepada anak-anak, masyarakat Indonesia dan seluruh dunia.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Aplikasi dibuat di atas *platform* android sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android
2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 2.2.

3. Aplikasi hanya memuat cerita rakyat dan lagu daerah yang berasal dari seluruh provinsi di Indonesia
4. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya para pelajar di Indonesia dan seluruh dunia

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar keserjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta
2. Merancang dan membangun aplikasi cerita rakyat dan lagu daerah yang dapat dijalankan di *smartphone* berbasis android
3. Membuat aplikasi cerita rakyat dan lagu daerah yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik
4. Memudahkan dan memperkenalkan cerita rakyat dan lagu daerah dari Indonesia kepada seluruh masyarakat Indonesia dan dunia

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Memberi kemudahan bagi masyarakat Indonesia terutama anak-anak untuk membaca cerita rakyat dan mendengarkan lagu daerah kapan saja dan di mana saja

2. Pengguna android dapat meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia
3. Membantu menambah wawasan ilmu bagi penelitian selanjutnya
4. Pengguna dapat mengambil pesan moral dari cerita tersebut

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, *journal*, *website*, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang cerita rakyat dan lagu daerah.

2. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android.

3. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone .

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.